

The White Castle Matcha

⚙️ Shei S. & Isra C. ♣️ Joan Guardiel

姫路城

La ceremonia del té está en el centro de la cultura japonesa, ya que encarna los más elementales conceptos de la hospitalidad, el respeto y la filosofía Zen. Se considera que el té, importado desde China a principios del siglo 12, resolvía los problemas de salud de los monjes budistas que lo consumían. A lo largo de los años, la ceremonia del té evolucionó para ofrecer a los samuráis un espacio de calma, alejado de las batallas. El maestro Sen no Rikyu influyó para convertir la ceremonia del té en un elemento para mostrar estatus y más tarde en un espacio cultural, religioso y de negociación política para Japón.

Tener a los miembros de tu clan bien situados en el Chashitsu (la casa del té) te permitirá obtener mayor influencia en la corte de Himeji.

MATERIALES

General:

- 1 extensión de tablero central
- 1 puente verde
- 5 dados verdes
- 16 monedas (12x 1, 4x 5)
- 8 losetas de nenúfar
- 10 losetas de ceremonia
- 4 losetas de entrenamiento
- 4 losetas de +120/+160

Para los jugadores:

- 4 tableros personales
- 20 geishas
(5 de cada color)
- 4 marcadores de chasen

39 cartas de expansión:

16 cartas de Matcha

- 8 cartas de caligrafía



- 8 cartas de arreglo floral



5 cartas iniciales

- 2 cartas de acción inicial



- 3 cartas de recursos iniciales



9 cartas de castillo

- 3 cartas de 1ª planta



- 3 cartas de 2ª planta



- 3 cartas de 3ª planta



6 cartas de jardín

- 3 cartas de jardín de plantas



- 3 cartas de jardín de piedras



PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

La brocha, los cuencos, el agua bien caliente. Y el té. Sobre todo el té. Todo está bien dispuesto para empezar la ceremonia.

Antes de comenzar con la preparación normal de la partida, mezclad todas las cartas de la expansión en sus respectivos mazos.

Mezclad también las 4 losetas de entrenamiento con las del juego base.

- ▶ **Consejo:** Todas estas cartas y losetas están marcadas con ♣ para que las podáis separar fácilmente cuando no vayáis a jugar con la expansión.
- ▶ **Consejo:** Si es vuestra primera partida con *The White Castle: Matcha*, usad esta loseta de campo de entrenamiento en el primer nivel (el de coste de 1 hierro).



Preparad la partida de manera normal, pero usando los tableros personales de la expansión en vez de los del juego base y sin elegir (todavía) un par de cartas inicial.

PREPARACIÓN DE LA EXPANSIÓN:

- 1** Colocad la extensión de tablero junto a la parte inferior del tablero central y sobre ella:
 - A** El puente verde con los dados que correspondan al número de jugadores +1 (en el ejemplo, para 3 jugadores).
 - B** 3 losetas de nenúfar al azar en el estanque.
 - C** Barajad por separado los mazos de Arreglo Floral y Caligrafía y colocadlos **boca arriba** en sus respectivos espacios del tablero. Recordad eliminar de los mazos las cartas marcadas con ♦ si solo sois dos personas jugando.
- D** Barajad las losetas de ceremonia y colocad al azar:
- D1** 3 losetas en la casa del té por su lado amarillo.
- D2** 1 loseta en el mirador del estanque por su lado azul.



2 Barajad las losetas de ceremonia del té restantes y colocad una debajo de cada par de cartas iniciales por su lado azul, tal y como indica la imagen.



3 Colocad a las geishas en vuestros tableros personales y los marcadores de chasen en el 0.

4 De la misma manera que en el juego base, en orden inverso al turno establecido, cada jugador toma (además de sus cartas iniciales) la loseta de ceremonia asociada a las cartas iniciales, que coloca en el sitio indicado para ello en su tablero personal.



¡Ya estáis listos para jugar a *The White Castle* con Matcha!

La Partida

La partida transcurre a lo largo de 3 rondas, como en el juego básico, pero ahora cada ronda tiene 4 turnos. Las rondas terminan cuando todos los jugadores han jugado 4 turnos cada uno y quedan 4 dados en los puentes en total.



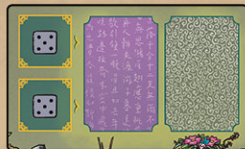
Nuevos Espacios de Juego

En *The White Castle: Matcha* hay un nuevo puente y dados de color verde, dos nuevas localizaciones en la extensión del tablero central, además de una opción adicional en el tablero personal.

LOS CAMPOS DE TÉ



LAS AFUERAS DE HIMEJI



EL DOMINIO PERSONAL



EL PUENTE VERDE



Hace tiempo que no visitamos el estanque. Sus aguas son transparentes en primavera y podemos contemplar la danza de las carpas koi.

El puente de los dados verdes funciona exactamente de la misma manera que los otros tres puentes. Cuando se toma uno de los dados verdes del lado izquierdo, se obtiene el beneficio de la lámpara como de costumbre.



Además, en las dos nuevas localizaciones en la extensión de tablero (los campos de té y las afueras de Himeji) se pueden colocar dados de cualquier color, incluidos los verdes.

Los dados verdes no pueden colocarse en el castillo, ya que no existen losetas de dado de color verde, y se mantienen las reglas de colocación por color. Sin embargo, los dados verdes pueden colocarse como un dado más en el pozo, el exterior del castillo y el dominio personal (en la línea dedicada al dado de color verde).



LOS CAMPOS DE TÉ

2 JUGADORES



Sus paredes de arcilla y sus ventanas de papel albergan un remanso de tranquilidad que permite relajar la mente, además de ser un lugar discreto en el que hablar de política.

En esta localización se pueden colocar dados de cualquier color. Se pueden apilar hasta 2 dados en cada una de las dos casillas para dados (excepto en partidas a 2 jugadores).

Cuando se coloca un dado aquí, se realiza la acción de geisha, que se explica en la página 7.



El jugador amarillo ha colocado un dado negro de valor 1 sobre el dado blanco de valor 4 en los campos de té. Tras pagar 3 monedas y obtener su recompensa de lámpara, realizará la acción de geisha.

LAS AFUERAS DE HIMEJI

2 JUGADORES



Más allá de los muros del castillo se encuentran las dos escuelas de artesanía, en las que aprender los secretos de los arreglos florales y de la caligrafía.

En esta localización se pueden colocar dados de cualquier color. Se pueden apilar hasta 2 dados en cada una de las dos casillas para dados (excepto en partidas a 2 jugadores).

Al colocar un dado aquí el jugador realiza en cualquier orden las acciones de las dos cortinas que están alineadas con el espacio en el que se ha colocado el dado.



La jugadora ha colocado un dado coral de valor 2 en la acción de abajo. Paga 3 monedas (el valor impreso es un 5) y 1 sello de Daimio para realizar la acción de jardinero y al terminar obtiene 2 de hierro.

Always Board
NEVER BORED



EL DOMINIO PERSONAL



De la misma manera que hay opciones para colocar el dado de color coral, negro y blanco, ahora hay una cuarta opción para colocar el dado de color verde. Las reglas de colocación son las mismas que en el juego base. Al colocar el dado, además de obtener todos los recursos visibles en la línea, pagando 1 sello del Daimio el jugador podrá realizar la acción de la loseta de ceremonia elegida en la preparación de la partida.



Al colocar el dado de valor 3 y pagar 3 monedas, este jugador obtendrá 3 chasen, 2 monedas, 1 recurso a su elección (no incluyendo el chasen). Además, al pagar 1 sello de Daimio, podrá realizar la acción de Jardinero y obtener 1 punto de clan.



Importante: Este icono **NO** permite activar la línea del dado verde del tablero personal. Como verás, los colores indicados en el dado de la imagen hacen referencia únicamente a los dados blancos, negros y coral.



Geishas y el Chasen



En *The White Castle: Matcha* hay un nuevo tipo de miembro del clan, las geishas, que tienen un recurso asociado: el chasen.

Las geishas irán desde el dominio personal a recorrer el camino del té o ir al mirador del estanque en la extensión del tablero central. El recurso para hacerlas avanzar es el chasen.

Sellos del Daimio

Hay un nuevo modo de gastar los sellos del Daimio. En cualquier momento de la partida los jugadores pueden pagar 2 sellos de Daimio para obtener un recurso cualquiera o un chasen (tal y como indica el recordatorio del tablero personal).



Importante: Este icono **nunca** te permite obtener chasen (solo hace referencia a la comida, el dinero y el clan): el icono indicado para obtener chasen es este 

NEVER BORED





GEISHAS

2/5



De la misma manera que los cortesanos, las geishas permiten hacer dos acciones distintas: solo una de ellas o las dos acciones una vez cada una, incluso usando fichas de geisha distintas.

A



Acceder al jardín de té: Tomar la ficha de geisha que esté más a la izquierda del dominio personal y colocarla en el espacio de la entrada al jardín, pagando 2 monedas. La entrada al jardín puede albergar cualquier número de geishas de cualquiera de los clanes.

Y/O

B



Recorrer el camino del té: Tomar una de las geishas del jugador que se encuentren en el jardín de té y pagar 2 o 5 chasen para que avance 1 o 2 pasos en el jardín. **El movimiento no puede ser repartido entre distintas geishas y debe hacerse de una vez.**

- Desde la entrada, pueden avanzar hacia la casa del té o hacia el mirador del estanque. Una vez eligen una dirección, no pueden ir en dirección contraria.
- Cada espacio en el camino del té puede albergar cualquier número de geishas de cualquiera de los clanes.
- Por el contrario, en el mirador del estanque solo cabe 1 geisha de cada uno de los clanes.
- En cada habitación de la casa del té solo caben 2 geishas de cada uno de los clanes.

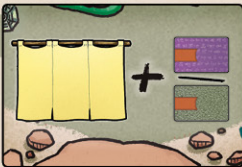
Ahora, dependiendo de donde termine su movimiento, la geisha podrá hacer lo siguiente:



MIRADOR DEL ESTANQUE

Al mover una geisha hacia la izquierda, su recorrido terminará allí **A**.

Cuando llegue, podrá realizar la acción de estanque que otorga las 3 recompensas de los nenúfares, o bien, pagando 3 monedas, realizar la acción asociada a la loseta de ceremonia.



AFUERAS DE HIMEJI

Tomar la carta de arreglo floral o de caligrafía, a elección del jugador. Se realiza la acción de cortina de color **amarillo** de la carta, y se coloca **directamente** en la zona de lámpara (por su lado correspondiente).

Las cartas de arreglo floral y caligrafía nunca van a la zona de acciones del tablero personal.

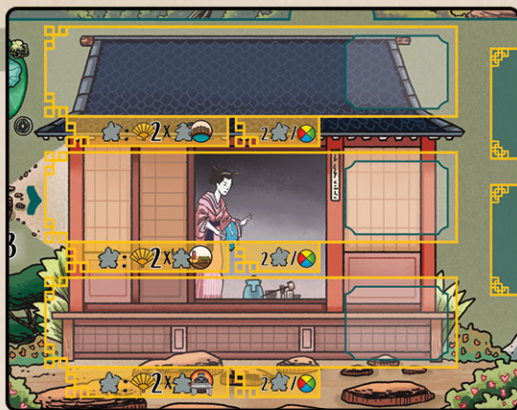
! Atención: En el caso de ser la última carta del mazo, se realizará la acción de cortina amarilla pero no se obtendrá la carta, ignorando el resto de pasos.





AFUERAS DE HIMEJI

Realizar una acción de **cortina azul** que esté visible en una de las cartas de arreglo floral o de caligrafía.



CASA DEL TÉ

Si la geisha termina su recorrido en la casa del té, el jugador elige una de las 3 salas y realiza la acción asociada a la loseta de ceremonia de dicha sala. No es posible que haya más de 2 geishas de un mismo jugador en una misma sala. Cada sala de la casa del té da una recompensa distinta al final de la partida (ver pág. 11).

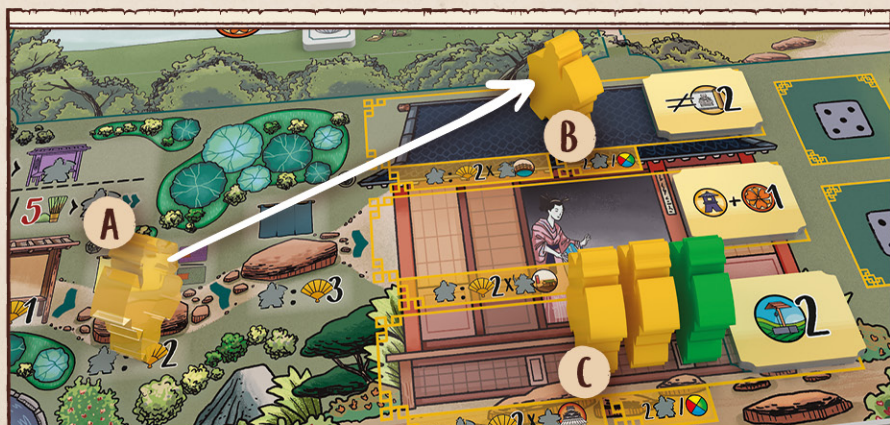


La jugadora verde realiza la acción de geisha cuando la primera disponible de su dominio personal **A** y paga 2 monedas para moverla a la entrada del jardín de té, donde ya tenía una **B**. A continuación, paga 2 chasen para moverla al mirador del estanque **C**. Al llegar allí, obtiene 2 monedas chasen y como no dispone de los 3 monedas en ese momento para hacer la acción de la loseta de ceremonia **D**.

Always Board
NEVER BORED



Más adelante, vuelve a hacer la acción, pero esta vez no paga las 2 monedas. Decide pagar 2 chasen para avanzar 1 paso en el camino del té (no puede ir hacia el mirador porque ya tiene una geisha allí) **A**. Al llegar al primer paso, obtiene la carta de arreglo floral que le reporta 4 monedas **B**, y coloca la carta directamente en su zona de lámpara **C**.



En otra situación de partida, el jugador amarillo paga 5 de chasen para mover 2 pasos en el camino del té **A** hacia la habitación que otorga 2 puntos a los jardineros, obteniendo 2 recompensas diferentes de fondo claro en las cartas de casas. No hubiera podido ir a la habitación que otorga punto por artesanos, porque ya estaba ocupado su máximo posible.

Always Board
NEVER BORED

-

EL ESTANQUE

Si han quedado dados verdes y los jugadores tienen una geisha en el mirador del estanque, pueden obtener las 3 recompensas de los nenúfares, o bien pagando 3 monedas, el beneficio asociado a la loseta de ceremonia.

Las acciones del estanque y las de los jardines pueden hacerse en el orden que se prefiera. En resumen, el estanque cuenta como un jardín más.



- 3

Alrededor de una mesa de tamaño apropiado se reúnen los jugadores. Después de reordenar el orden de turno, se cuentan los puntos de los jugadores y se añaden los siguientes conceptos. Para no tener que memorizar los reglamentos, recordamos los pasos básicos añadiendo los elementos con este ícono:

1 Recursos sobrantes:



- A. Por cada 5 monedas y/o sellos del Daimio que hayan sobrado, se obtiene 1 punto de clan (redondeando hacia abajo).
- B. Por cada recurso (comida, hierro, nácar y chasen) del que quedan entre 3 y 6 unidades se obtiene 1 punto de clan; si alguno ha llegado a 7, se obtienen 2 puntos de clan.

2 Puntuación por el marcador del paso del tiempo:



- A. Si la ficha de influencia se ha quedado en la segunda estación, el jugador obtiene 3 puntos de clan. Si se ha quedado en la tercera estación obtiene 6 puntos de clan. A partir de la cuarta estación el jugador obtendrá la puntuación indicada por la casilla que ocupe su ficha (que puede oscilar entre 10 y 15 puntos de clan).

3 Puntuación por los miembros del clan:



- A. : **Castillo:** Cada cortesano que se encuentre en el castillo otorgará puntos de clan según el lugar en el que se encuentre:
- 1 punto de clan si está en la puerta.
 - 3 puntos de clan si está en el primer piso (mayordomos).
 - 6 puntos de clan si está en el segundo piso (diplomáticos).
 - 10 puntos de clan si está en el tercer piso (Daimio).
- B. : 1 / 2 x **Campos de entrenamiento:** El jugador obtendrá puntos de clan multiplicando el valor total de los guerreros que tenga en todos los campos de entrenamiento por el número de cortesanos que haya dentro del castillo (no en la puerta). El valor de cada uno de los guerreros en cada campo de entrenamiento está indicado por estos iconos:
- C. : **Jardines:** Cada jardinero otorga a su clan tantos puntos de clan como indique la carta en la que se encuentre.
- D. : 2 x / / **En el Jardín de té:** Las geishas pueden puntuar de varias maneras diferentes:
- 2 puntos de clan si está en el mirador del estanque.
 - 1 punto de clan si está en la puerta del jardín.
 - 2 puntos de clan por cada geisha que se haya quedado en el primer paso del camino del té.
 - 3 puntos de clan por cada geisha que se haya quedado en el segundo paso del camino del té.
 - 2 puntos de clan por cada jardinero, guerrero o cortesano (incluidos los de la puerta) haya en el tablero, multiplicado por el número de geishas del color del jugador en la sala correspondiente de la casa del té. Las geishas que puedan haber en el mirador no se tienen en cuenta para puntuar las salas.



La puntuación de geishas del jugador rojo sería la siguiente: 2 puntos por la geisha del mirador del estanque + 2 puntos por la geisha del primer paso + 12 puntos (tiene 3 jardineros) + 8 puntos (tiene 2 cortesanos en el castillo y 1 en la puerta). Total 24 puntos de clan.

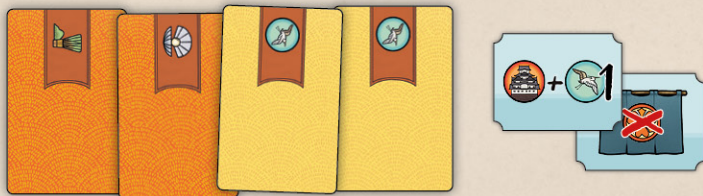
Si los jugadores superan la cantidad de 120 puntos de clan, se devuelve la ficha de +140/+80 y se toma la de +120/+160.

LA VISITA DEL CLAN TOKUGAWA – MODO SOLITARIO

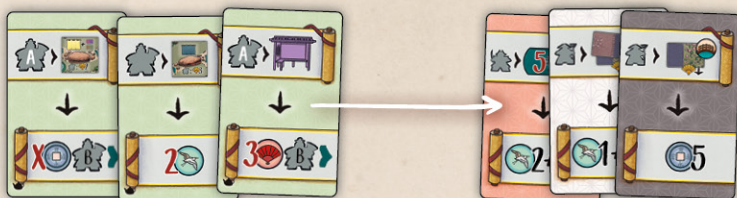
Cambios en la Preparación de Partida

A la hora de preparar la partida, hazlo como una partida de modo solitario del juego base, pero con los siguientes cambios:

1. Roba 2 cartas de recursos iniciales, 2 de acción inicial y 2 losetas de ceremonia del té (por su lado azul) y elige una de cada una de ellas.



2. Añade las 3 cartas de solitario al resto y barájalas bien.



Durante la Partida

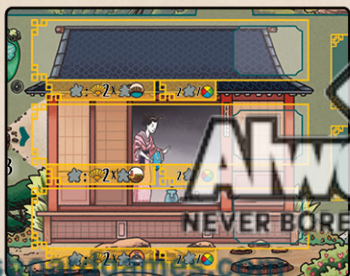
Se desarrolla de la misma manera que en el juego base, solo que entran en juego las fichas de las geishas y los dados verdes.

Si durante la partida el clan rival tiene que perder dinero, puntos y/o retroceder en el marcador del paso del tiempo y no puede, simplemente pierde todo lo que sea posible (o nada, si tiene 0).

El Camino del Té



Si una geisha llega hasta esta posición y quedan cartas suficientes, descarta del tablero una carta de arreglo floral o caligrafía a tu elección.



Si una geisha llega hasta la casa del té, elige la sala que en ese momento pueda otorgarle más puntos de clan. Si hay más de una opción, elige una.

En cualquier caso, si no puede realizar alguna de las acciones de movimiento de geishas, el clan rival obtendrá los puntos correspondientes a la ronda en curso como de costumbre.

info@alwaysboardgames.com



- A la hora de colocar el dado verde en los campos de té, primero intentará colocar el dado en la casilla de la izquierda, y si está ocupada, en la de la derecha. Si no puede colocarlo en ninguna de las dos, mueve el dado al pozo como de costumbre.



- Mueve una geisha de la reserva a la entrada del jardín.
- En este orden:
- El rival pierde 3 puntos de victoria.
 - Avanza **con una geisha a tu elección, pero diferente a la colocada en la acción anterior**, un paso en el camino del té (puedes elegir el mirador si es posible).

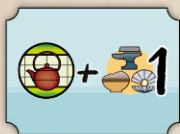


- Mueve una geisha de la reserva directamente a la primera posición del camino del té. Como de costumbre, elimina una carta de arreglo floral o caligrafía a tu elección.
- En este orden:
- El rival pierde todas las monedas acumuladas hasta el momento.
 - Avanza **con una geisha a tu elección, pero diferente a la colocada en la acción anterior**, un paso en el camino del té (puedes elegir el mirador si es posible).



- Mueve una geisha de la reserva directamente a la segunda posición del camino del té.
- El rival retrocede 2 posiciones en el marcador del paso del tiempo. Si coincide con el tuyo, déjalo arriba del todo.





Realiza la acción de geisha y obtén un recurso a tu elección (que no sea chasen) en el orden que quieras.



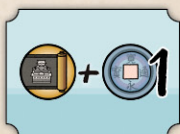
Obtén la recompensa de dos cartas de jardines de piedra distintas, incluso sin tener jardineros en ellas.



Realiza la acción de cortesano y avanza tu marcador 1 posición en el marcador del paso del tiempo, en el orden que quieras.



Obtén los beneficios de lámpara y obtén un sello de daimio, en el orden que quieras.



Realiza una acción de fondo **oscuro** de cualquier carta **del castillo** en el tablero de juego y obtén 1 moneda, en el orden que prefieras.



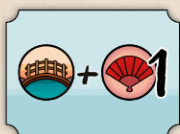
Obtén la recompensa de 2 acciones de fondo **claro** de cartas distintas del castillo.



Realiza **una** de las dos acciones de fondo azul de las losetas de campos de entrenamiento.



Obtén el beneficio de las dos losetas de fondo amarillo de los campos de entrenamiento.



Realiza la acción de **jardinero** y obtén un punto de clan.



Obtén 4 Puntos de clan.

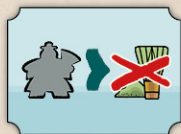




Realiza la acción de guerrero y obtén 2 monedas, en el orden que prefieras.



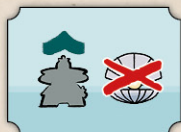
Obtén 7 monedas.



Avanza 1 solo paso una de tus geishas ya colocadas en el camino del té sin pagar los 2 chasen.



Realiza 2 veces la acción del Pozo como si hubieras colocado un dado de valor 1 allí.



Realiza la acción "Ascensión Social" de un solo piso de la acción de cortesano sin pagar los 2 de nácar por ello.



Obtén 4 sellos de Daimio.



Realiza cualquier acción asociada a cualquier loseta de dado en las cartas del castillo del tablero de juego.



Obtén 2 veces las 3 recompensas de las losetas del estanco.



Realiza la acción de una cortina de fondo azul de las afueras de Himeji sin pagar el sello de Daimio.



Obtén las dos recompensas visibles de una cortina amarilla de las afueras de Himeji.



Apéndice: Nuevos iconos a tener en cuenta en *The White Castle: Malcha*



Realizar la acción de geisha (ver página 7).



Obtener las 3 recompensas de las losetas de nenúfar del estante. Este icono **no** permite ejecutar la acción del mirador.



Obtener esa cantidad de chasen moviendo el contador hacia arriba hasta un máximo de 7 (cualquier cantidad por encima será ignorada).



Realizar una acción de fondo oscuro de cualquier carta del castillo en el tablero de juego.



Realizar las dos acciones de 1 de las dos cartas de las afueras de Himeji en el orden que prefiera el jugador.



Realizar una acción de una cortina de color amarillo de una de las cartas de las afueras de Himeji.



Realizar una acción de una cortina de color azul de las afueras de Himeji sin pagar el sello de Daimio.



Realizar la acción que aparece en la imagen O BIEN la acción de la geisha.

Créditos

Autores: Sheila Santos e Israel Cendrero

Ilustración: Joan Guardiet

Edición: David Esbrí

Componentes de madera y cartón, renderizados 3D: BG FX

Revisión: Jaume Muñoz

Asesor cultural: Nobuaki Takerube

Diseño gráfico y maquetación: Meeple Foundry



www.devir.es

DEVIR CONTENIDOS S.L.

Via Augusta 153-157

Entl. Local 4

08021 Barcelona

Agradecimientos de los autores

Queremos dar las gracias a toda la gente repartida por el mundo que ha disfrutado, jugado, compartido y enseñado *The White Castle* porque sin vuestro entusiasmo no existiría esta expansión. A nuestros queridos testers, siempre tan dispuestos, ya que sin ellos no hubiera sido posible tener esta expansión lista de verdad, a pesar de haberles hecho entrar por dos puertas al jardín. A David, Joan y Samu (Meeple Foundry) por hacer fácil una vez más este trabajo tan complicado. Trabajar con vosotros es un placer, un honor y un privilegio.

